

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Hamid dkk., 2020:1-114). Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran diperlukan sebagai penunjang keberhasilan belajar. Sebab dengan tersedianya media pembelajaran siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini berarti dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru dapat memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media (Rejeki dkk., 2020:338). Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Karena pada dasarnya penggunaan

media dapat menjadi jembatan dalam penyampaian bahan pembelajaran di kelas.

Adanya media dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menambah minat siswa terhadap pelajaran yang diajarkan. Selain itu, media juga dapat menjadi kesempatan untuk bekerja sama antar sesama siswa di kelas, untuk bertukar pikiran, dan saling mengerti satu sama lain. Karena dalam setiap kelas terdapat berbagai karakter siswa yang beragam, sehingga diperlukan suatu hal yang dapat digunakan untuk menyelaraskannya.

Pendidikan yang berkualitas ditentukan oleh kreativitas guru untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena siswa terkadang bosan dan jenuh dengan pelajaran yang tetap dan selalu sama (Andhika & Wahyuni, 2020:28). Minat siswa terhadap pembelajaran karena adanya media yang menarik perhatiannya. Berbagai macam bentuk media dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan belajar siswa, salah satunya dengan membaca buku yang menarik. Untuk mendapatkan pengetahuan yang baru, siswa perlu membaca buku untuk menambah ilmu. Buku yang dikemas ini bermacam-macam, ada buku cerita, buku bergambar, buku cerpen dan sebagainya yang dapat digunakan sebagai media guna menunjang pembelajaran siswa. Pasalnya membaca merupakan hal yang sangat erat kaitannya dengan pelajar dalam kehidupan sehari-hari.

Keaktifan membaca menjadi kemampuan dasar yang sangat penting, karena membaca sangat dibutuhkan demi kemajuan masyarakat maupun individu agar tidak dibodohi, dan dengan membaca dapat melihat, mengerti

isi bacaan yang ada didepannya. Cara tersebut merupakan suatu hal yang paling efektif untuk menyerap pengetahuan karena semakin sering siswa melakukan kegiatan membaca, maka pengetahuannya akan bertambah sehingga dapat bermanfaat dalam hidupnya (Nursalina & Budiningsih, 2014:2). Dengan membaca siswa akan mendapat untung dalam mencapai prestasi yang diharapkannya, semua didasarkan atas minat dari diri masing-masing agar semua yang dilakukan berhasil dengan baik.

Pengajaran membaca baik menggunakan media dan lain sebagainya harus membuat anak paham bahwa membaca harus menghasilkan pengertian. Kemampuan membaca pemahaman yang dimiliki seseorang bukanlah merupakan kemampuan yang turun temurun, melainkan hasil proses belajar mengajar yang dilakukan dengan tekun dan terlatih. Semakin terampil seseorang memahami suatu bacaan, semakin jelas dan terang pula jalan pikirannya. Yang dimaksud dengan membaca pemahaman yaitu pemahaman isi bacaan dan dibatasi pada pertanyaan-pertanyaan tentang apa, bagaimana, mengapa, dimana dan kesimpulan berdasarkan masalah dari isi bacaan. Kemampuan membaca pemahaman juga berpengaruh pada mata pelajaran lain khususnya matematika (Laily, 2014:53). Perlunya dikembangkan media *booklet* ini agar mendorong siswa untuk terus membaca dengan cara menyenangkan dan dapat diterima dengan mudah penyampaian materinya. Pengembangan media ini sangat cocok untuk meningkatkan minat baca, juga mengatasi kesulitan belajar matematika.

Kesulitan belajar matematika dapat dikatakan suatu kondisi dalam pembelajaran yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan tertentu dalam mencapai hasil belajar matematika siswa. Hambatan ini biasanya berupa kesulitan mendengarkan, berpikir, berbicara, membaca, menulis, mengeja atau berhitung. Kesulitan belajar ini bisa terjadi karena ketidakmampuan siswa dalam menguasai fakta, konsep, prinsip dan keterampilan. Ketidakmampuan siswa dalam memahami pengetahuan dasar dan mengaitkan antara pengetahuan baru dengan lamanya sehingga menimbulkan ketidakpahaman atau kejelasan terhadap suatu materi (Waskitoningtyas, 2016:26). Terjadinya kesulitan belajar dikarenakan siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Anggapan menakutkan mengenai suatu materi seperti ini yang dapat menimbulkan siswa menjadi malas untuk mencari tahu, sehingga pengetahuan dalam materi tersebut tidak berkembang sehingga timbul beberapa hambatan dalam pemahaman materi matematika yang diajarkan.

Berdasarkan observasi tanggal 17 September 2021 di SD Nuril Islam Pacitan, diketahui bahwa beberapa siswa tidak memahami materi matematika yang sedang diajarkan gurunya. Ada yang merasa kesulitan dengan cara mengerjakan soal hingga pemahaman materi yang diajarkan. Sejumlah siswa menyatakan bahwa kesulitan mereka dalam memahami materi yang diajarkan disebabkan karena mereka tidak menyukai pelajaran tersebut, sehingga keinginan untuk belajar, membaca, dan memahami materi matematika sangat rendah. Hal serupa juga terjadi di SDN Purworejo, guru seringkali mengalami

kendala hingga kuwalahan saat mengajarkan materi, karena mereka harus dituntun satu persatu dalam mengerjakan soal matematika. Jadi guru tidak cukup satu kali menjelaskan didepan kelas, tapi mereka juga perlu dibimbing satu persatu supaya lebih paham. Bahkan ketika Penilaian Harian, guru sudah melarang siswa untuk bertanya dan mencoba untuk lebih mandiri dalam mengerjakan soal, namun kenyataannya sangat sulit untuk diterapkan, siswa masih saja meminta bantuan guru dan mengeluh tidak paham mengenai materi yang sedang diujikan. Selain tidak paham, mereka juga sering beralasan lupa cara pengerjaannya, tidak bisa mengerjakannya, dan masih banyak lagi, sehingga mengakibatkan kelas gaduh karena semua memanggil guru, dan mengakibatkan fokus mengerjakan siswa menjadi hilang.

Mengacu pada uraian di atas maka pada pembelajaran matematika, guru perlu mengembangkan media yang menarik dan disukai anak sesuai dengan tahapan perkembangannya, seperti pembuatan *booklet*. *Booklet* adalah sebuah buku kecil yang memiliki paling sedikit lima halaman tetapi tidak lebih dari empat puluh delapan halaman diluar hitungan sampul (Sinarti dkk., 2018:12). Jadi dapat dipastikan bahwa buku ini sangat ringan dan mudah dibawa kemanapun, karena tidak berisi banyak halaman. *Booklet* merupakan sebuah media berbentuk buku berukuran kecil yang berisi gambar-gambar dan tulisan yang berisi penjelasan tentang suatu materi (Sinarti dkk, 2018:12). Penerapan media ini bertujuan untuk menarik minat belajar siswa serta untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, agar siswa lebih mudah dalam memahami suatu konsep, karena dibekali dengan penggunaan media yang

simpel dan dapat dibawa kemana-mana. Diharapkan pembuatan media pembelajaran *booklet* ini dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa, dengan cara siswa menunjukkan minat belajarnya terhadap pelajaran matematika, sehingga suasana belajar yang aktif, kondusif dan menyenangkan dapat tercipta di dalam kelas, dan yang lebih penting keberhasilan belajar matematika dapat meningkat serta kegaduhan di dalam kelas dapat berkurang.

Kegaduhan yang sering terjadi di kelas ini sangat mengganggu teman lainnya karena dapat membuat hilang fokus. Hal ini mengakibatkan suasana menjadi rusuh, gempar dan juga ribut. Perilaku tersebut sering terjadi di dalam kelas ketika siswa merasa mulai jenuh dengan materi yang disampaikan atau tidak memahami materi yang sedang guru ajarkan.

Pengembangan media *booklet* ini terbatas pada materi segi banyak untuk kelas IV semester 2. Segi banyak dikhususkan dalam menghitung luas segi banyak yang merupakan gabungan bangun datar persegi dengan segitiga, persegi panjang dengan segitiga persegi dengan persegi panjang dan persegi panjang dengan segitiga (Suryani, 2020:717). Pelaksanaan pembelajaran matematika pada materi luas segi banyak akan lebih menarik dan bermakna apabila dibantu menggunakan media pembelajaran *booklet*.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran *booklet* pada pelajaran matematika. Diharapkan dengan dikembangkannya media pembelajaran ini, hasil belajar juga akan mengalami peningkatan dengan asumsi media ini memenuhi

kelayakan dan dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk kedepannya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika kurang optimal karena rendahnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran tersebut.
2. Media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran matematika utamanya pada materi segi banyak belum dimaksimalkan penggunaannya di sekolah.
3. Siswa gaduh di kelas saat diberikan soal, karena berdiskusi sambil bermain dengan temannya.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah pada penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *booklet* pada pembelajaran matematika.
2. Subjek penelitaian adalah siswa kelas IV SDN Purworejo Tahun Ajaran 2020/2021.
3. Materi yang disampaikan dalam *booklet* ini terbatas, hanya materi semester 2 saja yaitu segi banyak.
4. Media ini terbatas hanya untuk perkembangan kognitif siswa.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *booklet* pada pembelajaran matematika kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *booklet* pada pembelajaran matematika kelas IV SD?
3. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *booklet* pada pembelajaran matematika kelas IV SD?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran *booklet* pada pembelajaran matematika kelas IV SD.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *booklet* pada pembelajaran matematika kelas IV SD.
3. Mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *booklet* pada pembelajaran matematika kelas IV SD.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasinya sebagai berikut:



1. Aspek pembelajaran

- a. Tujuan: mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang dan simetri yang diberikan guru.
- b. Materi: materi bangun runag dan simetri kelas IV semester 2.

2. Aspek model

- a. Produk yang dihasilkan berupa media *booklet* yang berupa buku saku ringan yang terdiri sedikitnya empat halaman, dengan konsep dan desain yang unik, lucu, dan berwarna-warni sehingga menambah minat belajar siswa, serta membuat siswa tidak jenuh saat belajar matematika.
- b. Cara pembuatannya yaitu dengan mendesain isi *booklet* semenarik mungkin menggunakan aplikasi *Microsoft Office Publisher* disesuaikan dengan isi materi yang akan diajarkan, kemudian dicetak menggunakan *art paper*.

**G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan bagi peneliti pendidikan dan menambah hasil penelitian yang telah ada sebelumnya dan dapat memberi gambaran mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana dalam menunjang pembelajaran siswa terhadap materi bangun ruang dan simetri pada pembelajaran matematika.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut :

### a. Bagi Siswa

Memperoleh pengalaman belajar mengenai bangun ruang dan simetri menggunakan media pembelajaran *booklet* sebagai sarana dalam menunjang kesulitan belajar siswa pada pembelajaran matematika, melalui pembelajaran yang menyenangkan menggunakan media pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru dalam mengatasi dan menyelesaikan masalah siswa yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, serta menjadikan guru lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif kedepannya.

### c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika yang dianggap menakutkan, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar matematika sehingga hasil belajar matematika lebih meningkat.

### d. Bagi Peneliti

Mengembangkan wawasan peneliti mengenai media pembelajaran *booklet* dan menambah pengetahuan peneliti mengenai keefektifan media pembelajaran *booklet* ini.

## H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa asumsi, antara lain:

- a. Media pembelajaran *booklet* dapat menumbuhkan minat belajar matematika siswa.
- b. Belum adanya media pembelaran disekolah yang menunjang siswa dalam pembelajaran segi banyak.
- c. Media pembelajaran *booklet* dapat mengatasi kesulitan belajar siswa dan mengatasi kegaduhan yang sering terjadi dikelas.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

#### a. Materi pengembangan

Materi yang digunakan pada media *booklet* ini terbatas, yaitu hanya materi semester 2 materi segi banyak kelas IV SD.

#### b. Model pengembangan

Model yang dikembangkan pada media ini terbatas hanya berisi paling sedikit 4 halaman menggunakan aplikasi *Microsoft Office Publisher* dan dicetak menggunakan *art paper*.

## I. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

### 1. *Booklet*

*Booklet* adalah buku berukuran kecil (setengah kuarto) dan tipis, tidak lebih dari 30 halaman bolak-balik yang berisi tulisan dan gambar-gambar.

### 2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

### 3. *Art paper*

*Art paper* adalah kertas yang sering digunakan pada percetakan *offset* dan digital, memiliki karakteristik berkilau dan bisa ditambahkan *finishing* menggunakan *doff*, *glossy* maupun UV.

### 4. *Microsoft Office Publisher*

*Microsoft Office Publisher* adalah salah satu aplikasi *microsoft office* yang digunakan untuk kegiatan *desktop publishing* seperti koran, brosur, majalah, kartu nama, kartu ucapan, poster, mading dsb.

### 5. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan.